
Le cocon numérique.

Sensibles effets du couple immersion/interactivité dans les œuvres numériques.

Cécile WELKER

IRCAV (Institut de Recherche sur le Cinéma et l'Audiovisuel)- Université Sorbonne Nouvelle Paris 3,

et

EnsadLab Hist3d – École nationale supérieure des Arts Décoratifs.

n° 18 (Esthétique et sciences de l'art)

cecile.welker@univ-paris3.fr

MOTS-CLES :

Installation, cocon, immersion, englobant, participation, interactivité, perception, exposition, numérique.

RESUME :

Les espaces d'expérimentations ne cessent de se démultiplier, à la ville comme au musée. Les créateurs nous proposent de les investir, voire de les habiter, en nous immergeant dans différents environnements de réalités fictives, selon les degrés d'implication qu'ils définissent et selon la propre réceptivité de chacun. Partant de ce constat qui s'énonce comme une antinomie, cet article propose d'étudier les installations numériques qui couplent immersion et participation, dans le but de définir quels objectifs de plaisirs cognitifs et sensoriels ces spécificités du dispositif mettent en œuvre autour du spectateur et de sa posture dans l'espace d'exposition.

INTRODUCTION

Les installations d'art numérique qui couplent souvent immersion et participation du spectateur ont la particularité d'imposer une esthétique scénographique, une mise en scène qui permet le bon visionnage des œuvres, tout en engendrant des espaces à expériences. En tramant quelques concepts qui nous ont permis nos rapprochements sensoriels, ponctués par l'analyse formelle d'œuvres révélatrices, nous aborderons la psychologie de perception du spectateur face à ces dispositifs immersifs et interactifs, dans l'intention de mesurer le plaisir s'y provoquant. S'il peut certainement se retrouver dans des œuvres qui vont directement mettre en scène nos sens, en faisant appel à nos facultés à percevoir, nous voulons discuter ici la notion de dispositif, pour comprendre comment la forme même des œuvres numériques,

leur incarnation dans l'espace d'exposition, indépendamment de leurs synopsis, peuvent avoir des effets sur le spectateur, sur sa posture, sur son état face à l'œuvre, sur sa possible ou non empathie.

L'IMMERSION COMME REGRESSION

Trois éléments caractérisent les installations : elles présentent une occupation spatiale volumétrique déterminée ; dans la plupart des installations d'art numérique, et c'est une tendance lourde notamment avec les installations interactives ou de réalité virtuelle, le public est immergé dans l'installation, il est entouré par celle-ci, il doit y pénétrer ; elles sont construites comme des « théâtres », mondes à part au sein de l'architecture dans laquelle elles se trouvent. Cette disposition nous rappelle les quatre instances constitutives du dispositif du cinéma, salle obscure, écran, projection et spectateur, instances qui se sont stabilisées dans le temps au point de représenter l'identité même du cinéma. Il existe de multiples manières d'aborder la notion de dispositif, en fonction d'outils matériels ou intellectuels qui, depuis les écrits de Foucault, ont fait l'objet de nombreux commentaires. Si l'on considère que la migration des dispositifs, passant de la salle du cinéma au musée, de la valeur de projection à la valeur d'exposition, est effective, nous nous proposons d'utiliser les normes théoriques cinématographiques pour décrire les œuvres, et pour aborder la psychologie de perception du spectateur face à ces dispositifs immersifs.

Le long argumentaire autour de l'analogie de l'appareillage cinématographique et du mythe de la caverne de Platon développé par Baudry est certes très entendu, malgré tout rappelons-nous la finalité de l'allégorie. Platon dénonce l'illusion des sens à travers la confiance des hommes prisonniers par exemple de la vision, croyance en l'apparence qui se positionne contre la pensée, contre l'analyse intelligible qui seule doit compter. Or, nous allons voir à travers la description d'œuvres numériques, que celles-ci veulent justement donner place aux sens, veulent jouer avec ces illusions, et que le spectateur croyant est tout autant prisonnier, dans son siège de la salle de cinéma que par le dispositif imposé par une œuvre numérique. Le deuxième temps du texte de Baudry se tourne vers la psychanalyse, sa discipline, pour étudier le dispositif spatial à travers le discours de Freud, et sa métaphore de la vie psychique ramenée à un appareil, comme système de perception de la conscience. Sur cette base, Metz revient sur la place du spectateur, en nous donnant une analyse plus serrée du dispositif. La salle obscure d'abord, comme dispositif d'isolement, qui enveloppe. Aller au cinéma, c'est pour lui aller s'enfermer pour se retrouver dans une bulle, tout en étant pourtant entouré par une communauté anonyme et éphémère, tout en étant seul aussi face à son expérience, dans le noir, hypnotisé par l'écran. C'est la « machinerie projective » qui nous permet de ressentir l'écran comme une apparition, la projection lumineuse et mouvante, de taille plus ou moins spectaculaire, contrastant avec le cube obscur, mettant en scène un dispositif « spectral et temporel ».

Roland Barthes réfléchit sur ce « *cube obscur, anonyme, où doit se produire ce festival d'affects qu'on appelle film* » : « *Le noir n'est pas seulement la substance même de la rêverie [...]; par l'affaissement des postures, la salle de cinéma est un lieu de disponibilité, d'oisiveté du corps [...]. C'est dans ce noir urbain que se travaille la liberté du corps ; ce travail invisible des affects possibles procède de ce qui est un véritable cocon cinématographique* » (Barthes, 1975 : pages 104-107). Nous reprenons donc à Barthes ce terme de « cocon », qui fait sens pour nous avec les œuvres numériques. L'installation *Or not toupie*¹ explore le fil qui relie l'adulte à son enfance, à travers des récits de souvenirs plus ou moins effacés. L'œuvre,

¹ CLAUSS, Nicolas, *Or not toupie*, 2007.

pensée comme une chambre noire, nous submerge par le son et l'image une fois le rideau de l'entrée passé. Plus qu'une installation qui occuperait l'espace d'exposition, il faut pénétrer à l'intérieur de l'œuvre, attendre son tour, pour la découvrir, la visionner. Dans cette obscurité, le spectateur se retrouve alors dans une posture standardisée proche d'une séance de cinéma, en état de sous motricité, en état de somnolence, comme dans un état intermédiaire que l'on pourrait rapprocher de celui d'un rêveur. Il n'est pas actif par ses mouvements, mais est en état de « superception ». *Feed*², est une séance immersive où le spectateur est soumis à des effets d'humeur dans un environnement artificiel. Le public est plongé dans une épaisse fumée, des impulsions stroboscopiques et des modulations sonores, le tout faisant disparaître le moindre repère spatial dont dispose ordinairement l'homme. La perte de contrôle provoquée par cet environnement immersif total assure une expérience sensorielle et émotionnelle saisissante, et ce, pour soixante-dix personnes en même temps.

On retrouve également chez Christian Metz une interrogation sur la construction singulière du sens par le spectateur. Il montre que le discours sur le cinéma fait partie de l'institution : « *il en est la troisième machine : après celle qui fabrique, après celle qui consomme, celle qui met en valeur le produit* » et qu'ainsi le cinéma « *devient un rêve, un rêve non interprété* » (Metz, 1975 : page 11). En analysant cette situation, non plus simplement à partir des écrits sur le cinéma mais aussi du discours du spectateur, l'auteur constate une tendance à percevoir comme réel le représenté, et non le représentant. *The Paradise Institute*³ met l'accent sur le langage et l'expérience du cinéma, en reproduisant une salle de cinéma miniature. Mais la projection et le sentiment d'isolement que le public pourrait expérimenter par le dispositif même du cinéma, appuyé par le port de casques, se trouve alors court-circuité par des intrusions sonores qui semblent provenir de l'intérieur même de la salle de cinéma. Un téléphone se met à sonner, votre voisin demande en vous chuchotant à l'oreille si vous avez éteint la cuisinière avant de partir. La fiction et la réalité s'entremêlent à mesure que l'attention portée au film est perturbée par les réalités autres, comme ce public fictif, qui affluent. En ébranlant nos sens, c'est l'exploration de la perception que cet environnement immersif met en scène, en se concentrant sur le langage et l'expérience du cinéma, pour comprendre jusqu'à quel point le son peut affecter notre corps et notre perception visuelle. Metz, tout comme cette œuvre, pose ainsi la question qui va nous intéresser : « *Comment le spectateur opère-t-il le saut mental qui seul peut le mener de la donnée perceptive, formée par des impressions mouvantes visuelles et sonores, à la constitution d'un univers fictionnel, d'un signifiant objectivant réel* ». Il conclut que « *l'ensemble des différences entre le film de fiction et le rêve, et donc aussi l'ensemble de leurs ressemblances partielles, se laisse ordonner autour de trois grands faits qui découlent eux-mêmes, chacun à sa façon, de l'écart entre la veille et le sommeil* » : le premier est le savoir inégal du sujet quant à ce qu'il est en train de faire, le second la présence ou l'absence d'un matériau perceptif réel, et le troisième le caractère important du contenu textuel lui-même. Ce troisième lieu amène Metz, à considérer que « *le processus secondaire vient recouvrir toutes les démarches psychiques, pensées, sentiments, et actes, de sorte que le processus primaire qui en demeure le soubassement permanent cesse d'aboutir à des résultats directement observables...* » (Metz, 1975 : page 122).

Même si quelques détails ne s'accordent pas avec les installations numériques, cette description du dispositif nous fait prendre conscience justement que le cube, recréé par les installations immersives que nous avons évoquées tout au long de notre exposé, n'est pas sans répercussions sur le spectateur et sur sa découverte de l'œuvre. Quelle psychologie de

² HENTSCHLAGER, Kurt, *Feed*, 2005/2006.

³ CARDIFF and MILLER, *The Paradise Institute*, 2001.

perception le spectateur peut-il éprouver face à un écran ? Michael Fried revient sur la place du spectateur et l'attention particulière créée par « l'absorbement », qui se fonde sur des critères formels de l'œuvre (ce qu'elle présente), mais aussi sur la façon dont elle est présentée. Nous pourrions revenir sur l'hypnose, effet concomitant lui aussi de l'écran de cinéma et du détachement que sa fixation provoque, favorisant la perte de conscience du sujet quant à sa situation concrète. L'hypnose, qui est décrite par François Roustang, non pas comme une forme de passivité, mais comme un état de « vigilance accrue », un « état de veille intense ». Tout naturellement en vue de notre démonstration, nous imaginons que se sont ces deux sentiments qui peuvent amener aux identifications primaires (du spectateur à la caméra, qui perçoit tout en étant conscient), et secondaires (de contenu, lié à la narration) . *Infinity II*⁴ est une vidéo qui se décrit comme une installation puisqu'elle souhaite être diffusée uniquement dans un espace immersif, où le flux ininterrompu de la chute d'eau que la vidéo représente serait propice à la contemplation. Cette cascade au cours d'eau inversée est une image virtuelle, à la fois extrêmement réaliste et quasi surnaturelle. Immergé, voire submergé, le spectateur oublie sa propre présence dans l'espace, agissant à l'intérieur de la projection, absorbé par l'écran. Non sans nous rappeler *The crossing*⁵ de Bill Viola et le fil de l'eau qui efface toute temporalité, tout en nous renvoyant vers l'infini, l'artiste HeeWon Lee, avec *Infinity II*, veut plonger le public dans un « état de suspension, pour qu'il oublie la réalité ». Balthazar Auxietre réalise *Eidolon*⁶, qu'il considère comme une expérience cinématographique, une autre façon d'envisager une salle de cinéma. Les images, générées en temps réel, sont présentées dans un visiocasque, qui permet une totale liberté de mouvement (de la tête et de la vision), afin de créer un voyage poétique et contemplatif dans l'esprit d'un personnage fictionnel, qui s'apparente à un spectre, un simulacre, comme l'indique le titre de l'œuvre. L'apport original de *Eidolon* réside dans le concept narratif : l'histoire va son chemin, de scènes en scènes, de dialogues en dialogues, faisant vivre l'utilisateur dans la peau d'un avatar qui remonte aux sources de sa propre disparition. Pour l'artiste, il faut se laisser porter, vivre l'expérience, qui « propose au spectateur un rapport plus intime à l'image. »

Il existe donc un lien entre le contenu du film et le lieu de sa réception. Le dispositif cinématographique que nous avons décrit tout au long de ce paragraphe et rapproché des installations immersives numériques, provoque alors une régression du sujet, proche de celle du dormeur, répétant l'état postnatal, voire la vie intra-utérine, qui produit ce que Baudry appelle « l'effet cinéma ». « *Le cinéma provoque donc un retour vers un narcissisme relatif, vers une forme de réalité enveloppante dans laquelle les limites du corps propre du spectateur et sa relation à l'extérieur ne sont plus strictement précisées. Ainsi s'explique l'attachement du sujet psychique à l'image en général et plus particulièrement la forte identification exercée par le cinéma* » (Aumont, 2011, pages-54-55). Une régression qui nous permet, par l'identification, d'éprouver les effets sensibles, de l'ordre du plaisir ou du déplaisir. Un effet cinéma qui enveloppe et permet l'identification, mettant en jeu le fameux « je sais bien mais quand même » d'Octave Mannoni.

Si les œuvres immersives numériques, qu'elles soient individuelles ou collectives, ont parfaitement transposé ces états rassurants des dispositifs enveloppants du cinéma, elles mettent en scène, contrairement aux salles obscures, la notion de « spect'acteur ». Ce mot valise est à relativiser, historiquement d'abord car la prise en compte du spectateur n'est pas propre au numérique. Au niveau de sa mythologie ensuite, puisque l'artiste ne laisse que quelques options à disposition du public, définies au préalable, ne modifiant pas en

⁴ LEE, HeeWon, *Infinity II*, 2011.

⁵ VIOLA, Bill, *The crossing*, 1996.

⁶ AUXIETRE, Balthazar, *Eidolon*, 2011.

profondeur la position du spectateur traditionnel. Toutefois, nous pouvons nous demander si l'interactivité proposée ne produit pas elle aussi un état affectif, qui renforcerait le sentiment d'appartenance, qui accentuerait peut être la régression produite par l'immersion, venant remplacer la superception de Metz.

L'INTERACTIVITE COMME SUPERCEPTION

« *La création d'un environnement nécessite l'immersion des sens dans un monde généré par l'ordinateur pour que l'on ressente l'impression «d'être là». La question est moins de savoir si le monde virtuel est aussi réel que le monde physique, que de savoir s'il est assez réel pour que l'utilisateur accepte de faire abstraction, pour un certain laps de temps, de son incrédulité. [...] On joue le jeu. [...] La puissance de son effet se mesure à sa capacité à focaliser l'attention.* » (Pimentel, 1994).

Comme nous le rappelle Pimentel, la question devient alors : qu'est ce qui fait qu'un monde, fictionnel, soit assez réel pour que l'utilisateur joue le jeu, fasse abstraction, au moins un temps, de l'irréel de la situation, alors que nous ne sommes pas dans un contexte de jeu mais dans la posture d'un visiteur de musée ? Comment focaliser l'attention sur la réalité virtuelle plutôt que sur le dispositif, si ce n'est en intégrant le corps du spectateur dans l'œuvre ? *Distorsion parallèle* est une installation interactive qui symbolise la course du soleil à l'intérieur de l'espace d'exposition immergé. Le spectateur, qui se trouve en plein cœur de cette perturbation virtuelle, contrôle ou subit ce voyage dans le temps. Tomek Jarolim a également fait le choix du médium lumière pour rendre plus sensibles ses œuvres. Il crée notamment des installations interactives et sonores telles que la série des *Espaces de silence*⁷ et *Shout !*⁸ qui interrogent la présence du corps dans l'espace et renvoient directement au spectateur son statut de regardeur. Les différentes fonctionnalités de ce que l'on nomme la réalité virtuelle, changement de temps, de lieu, via des interactions, ainsi que sa finalité, sont mises en œuvre pour « *permettre à une ou plusieurs personnes des activités sensori-motrices et donc cognitives dans un monde artificiel, créé numériquement, qui peut être imaginaire, symbolique ou une simulation de certains aspects du monde réel.* » (Fuchs, 1996). Les œuvres *Pissenlit*⁹ et *The legible city*¹⁰ sont des exemples historiques de cette réalité virtuelle. Dans la première c'est sans substitution que le spectateur s'implique dans l'action à l'aide d'un vélo qui lui permet de se sentir au plus proche de la réalité pour parcourir cette ville virtuelle pourtant composée de mots. Pour la seconde c'est le souffle du spectateur qui symbolise le vent sur l'écran qui fait se mouvoir la fleur et ses ombelles. Depuis ces œuvres pionnières, plusieurs interfaces vont coupler immersion, pour percevoir, et interaction, pour agir en retour, qui vont donner lieu à divers degrés de motricités. Sterlac propose au spectateur de discuter avec *Prosthetic head*¹¹ une tête artificielle animée et automatisée, capable de répondre à une personne qui l'interroge, par le biais d'un clavier. Face à un simple écran d'ordinateur, le spectateur est plongé dans cette rencontre par le dialogue homme/intelligence artificielle. *Immersive music painter*¹² transforme le corps de l'utilisateur en instrument : ses mouvements

⁷ JAROLIM, Tomek, *Espaces de silence*, 2007.

⁸ JAROLIM, Tomek, *Shout !*, 2005.

⁹ COUCHOT, Edmond, BRET, Michel et TRAMUS, Marie-Hélène, *Le pissenlit* (initialement *Je sème à tout vent*), 1990.

¹⁰ SAHW, Jeffrey, *The legible city*, 1989-1990.

¹¹ STERLAC, *Prosthetic head*, 2003.

¹² BAROT, Camille et CARPENTIER, Kevin, *Immersive Music Painter*, 2010.

et les postures de la main sont convertis en sons, qui laissent des traces visuelles dans l'espace de l'écran. Grâce à la stéréoscopie et la musique spatialisée, l'utilisateur s'imprègne véritablement de sa création, il peut même interagir avec les traces des actions passées, pour composer de nouveaux morceaux.

Pour répondre à cette double problématique de diffusion, à la fois de dispositifs englobants et d'espaces gigognes au sein du musée, la muséographie s'est adaptée, proposant des systèmes de représentation comme le CAVE (qui nous renvoie encore à Platon) ou l'EVE. *Immersion soleil couchant (après Monet)*¹³ nous transporte sur des plages du monde en nous laissant libres d'y circuler, de s'y attarder, de rêver. Cette invitation, conçue pour un Panoscope 360°, nous propose une exploration artistique dans le « réel de la même manière que l'envisageait Monet à l'époque des impressionnistes ». Pour faire l'expérience d'*Osmose*¹⁴, le spectateur est équipé d'un casque de vision stéréoscopique, un appareil d'écoute, et une veste pourvue de senseurs qui lui permettent d'accéder au paysage virtuel. Enveloppé par le dispositif et les images en trois dimensions, l'utilisateur peut naviguer librement dans cet univers onirique, grâce au suivi de mouvement en temps réel basé sur la respiration (déplacements virtuels verticaux) et les mouvements du corps (déplacements virtuels horizontaux entre plusieurs lieux). « *In Osmose, I set out to create a work which not only communicates my own particular vision of the world, but which demonstrates the medium's potential to enable us to experience our place in the world afresh, or to paraphrase Bachelard, "to change space in order to change our nature". [...] In this context, Osmose seeks to re-sensitise-reconnecting mind, body and world.* »¹⁵ C'est la projection du corps et de la pensée dans un environnement virtuel enveloppant, qui intéresse l'artiste, ainsi que les réactions provoquées.

Cette force de projection de la réalité virtuelle a été définie dans la « théorie de la perception énaïve » de Gibson, qui met en évidence l'intérêt de travailler sur un niveau de détail « efficace » de l'interaction, centrée sur le « nécessaire » et non sur la copie de la réalité. Indira Thouvenin, chercheur à l'UTC, revient sur ce concept clé de la science cognitive au début des années 1990, qui définit les actions guidées par la perception, comme « cognition incarnée » (Valera, 1991), ou « connaissance énaïve » (Warren, 2006). « *La connaissance empirique est définie comme une information obtenue à travers des interactions où l'on considère le couplage perception-action. Par exemple saisir un objet directement comme prendre un caillou dans sa main ou en contournant un obstacle qui occulte la vue du caillou. Cela est possible par des mouvements intuitifs dont nous ne sommes souvent pas conscients. [...] Cette connaissance n'est ni symbolique, ni iconique, elle est directe dans le sens qu'elle est naturelle et intuitive, basée sur l'expérience et sur les conséquences perceptives des actions motrices.* »¹⁶

Serait-ce donc l'illusion de la perception qui procure du plaisir dans ces interactivités, comme satisfaction de l'expérience vécue et perçue, à la fois consciemment et inconsciemment ? Le sensible se situe alors en dehors des critères formels, mais dans la pratique, la découverte, la

¹³ COURCHESNE, Luc, *Immersion soleil couchant (après Monet)*, 2010.

¹⁴ DAVIES, Char, *Osmose*, 1995.

¹⁵ DAVIES, Char, « Osmose: Notes on Being in Immersive Virtual Space », dans Colin Beardon et Lone Malmberg (éd.), *Digital Creativity: a Reader*, Lisse, The Netherlands, Swets and Zeitlinger Publishers, 2002, p. 101-10. Consulté en ligne le 12/10/2011 [http://www.immersence.com/publications/char/2002-CD-Digital_Creativity.html] ()

¹⁶ THOUVENIN, Indira, *Interaction et connaissance : construction d'une expérience dans le monde virtuel*, Mémoire HDR, 2009.

manipulation des œuvres. *Dancing machine*¹⁷, *Joue le jeu*¹⁸, les expositions se transforment en terrains de jeu, où le maître mot est ludique.

Les dispositifs interactifs, qu'ils soient portables, en réseaux ou en installation font appel, le plus souvent, à une relation « solo » dans l'usage de leurs interfaces, en raison notamment de contraintes techniques. Toutefois, des démarches de plus en plus nombreuses tentent d'inclure un grand nombre de participants pour une interaction collective. L'impressionnante installation de Seiko Mikami, *Gravity and Resistance*¹⁹, a la particularité d'inclure interactivement tous les participants qui pénètrent son vaste plancher-écran, parcouru d'ondes graphiques révélant les variations de gravité. Shilpa Gupta, artiste indienne, nous présente une installation pouvant détecter sept personnes à la fois, ce qui permet de voir apparaître très rapidement une complicité entre spectateurs, qui cherche à comprendre les manipulations possibles, à déjouer la machine. *Discontrol Party*²⁰ est une fête, une performance, et un bêta test d'une installation numérique en Large Group Interaction. L'expérience proposée au public : profiter du concert et des projections tout en tentant de déjouer le système de surveillance et de contrôle qui l'entourent en 360°, grâce à des caméras infra rouge et des puces RFID, dispositif qui réagit à sa présence et à ses réactions. Expérimenter, voire mettre à l'épreuve de nouveaux outils, tout en proposant une expérience artistique et technologique « à vivre en live » et en groupe. Nous retrouvons les éléments constitutifs des jeux vidéo, immersion, interaction, et leur articulation ambiguë, à la différence près que nous ne sommes pas ici dans un récit, car même s'il existe des récits interactifs, disponibles en ligne le plus souvent, la découverte des installations immersives et interactives est une découverte technique, trop souvent fondée sur la seule prouesse de ses effets.

LE COCON EXTENSIBLE

Les musées, tout comme les cinémas, les théâtres, les concerts, avec leurs espaces d'exposition, leurs salles de projection, leurs scènes, ont été conçus en fonction d'un même objectif, explicite : montrer des images, dans un souci de mise en forme précis, visant à produire des effets singuliers, d'information, de découverte, de plaisir esthétique. Ces objectifs de construction du discours se sont développés parallèlement à deux autres glissements, l'évolution de la notion d'exposition, et la marche de l'histoire de l'art écrite par l'homme. Histoires passionnantes que nous n'aurons pas le temps de développer ici, mais qui ont eu pour conséquences de laisser de plus en plus libre le spectateur dans l'espace d'exposition, qui commence par être pris en compte par l'artiste pour avoir progressivement le droit de toucher les œuvres. L'art cinétique, conceptuel, performatif, ou encore le land art, pour ne citer que ces formes, ont transformé la manière dont les œuvres ont lieu, à l'intérieur et à l'extérieur de l'espace d'exposition. De la même manière que les musées se transforment, s'adaptant aux œuvres et aux publics, développant leurs activités de passages et de loisirs, l'art numérique place l'expérience au centre de ses œuvres, engageant nos sens et nos actions.

Projections dans la ville, Alternate Reality Game, réalité augmentée, transmedia, le virtuel poursuit son avancée dans le réel. A l'image de la performance *Interscreen*²¹, qui propose un

¹⁷ *Dancing machine*, exposition en tournée, du 18/03/2010 au 28/04/2010 au Festival EXIT, Maison des Arts de Créteil.

¹⁸ *Joue le jeu*, exposition du 21 juin au 12 août 2012, à la Gaîté lyrique, Paris.

¹⁹ MIKAMI, Seiko, *Gravicells, Gravity and Resistance*, 2004.

²⁰ BIANCHINI, Samuel, *Discontrol Party*, 2009-2011.

²¹ AMATO, Etienne Armand, Lucile Haute et Claire Sistach, *Interscreen*, 2011.

dialogue inédit entre deux mondes, celui des hommes et celui des avatars, fiction et réalité s'entremêlent fréquemment, et déplacent l'immersion. Elle n'est plus seulement dans « l'effet cinéma » que nous avons décrit tout au long de cet article, mais se fait par l'aller-retour entre réalité et fiction, ouvrant les effets sensibles du cocon vers un extérieur.

Bibliographie

AUMONT J., BERGALA A., MARIE M., VERNET M.

2009, *L'esthétique du film*, Armand Colin Cinéma.

BARTHES, Roland

1975, *En sortant du cinéma*, in *Communications*, Numéro 23.

BAUDRY Jean-Louis

1970, *Cinéma : effets idéologiques produits par l'appareil de base*, in *Cinéthique*, n°7-8.

1975, *Le dispositif : approches métapsychologiques de l'impression de réalité*, in *Communications*, n°2.

BURREAUD A., LAFFORGUE N., BOUTTEVILLE J.

1996, *Art et technologie : la monstration*, Rapport d'étude à la Délégation aux Arts plastiques, Ministère de la Culture.

DAVALLON, Jean

1999, *L'Exposition à l'oeuvre : Stratégies de communication et médiation symbolique*, L'Harmattan.

DUBOIS Philippe

2011, *La question vidéo entre cinéma et art contemporain*.

FRIED, Michael

1990, *La place du spectateur. Esthétiques et origines de la peinture moderne*, Gallimard.

FUCHS, Philippe

1996, *Les interfaces de la réalité virtuelle*, Le Corum.

GLICENSTEIN, Jérôme

2009, *L'art : une histoire d'exposition*, PUF.

MAIRESSE F., DESVALLEES A. (dir)

2007, *Vers une redéfinition du musée ?*, L'Harmattan.

METZ, Christian

1975a, *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, UGE 10/18.

1975b, *Le film de fiction et son spectateur*, in *Communications volume 23*.

PIMENTEL K., TEIXEIRA K.,

1994, *La réalité virtuelle... de l'autre côté du miroir*, Addison-Wesley.

POINSOT, Jean Marc

2008, *Quand l'œuvre a lieu, l'art exposé et ses récits autorisés*, Les presses du réel.

RAPETTI, Rodolphe

2001, *L'exposition-événement*, in Actes du colloque *L'avenir des musées*.